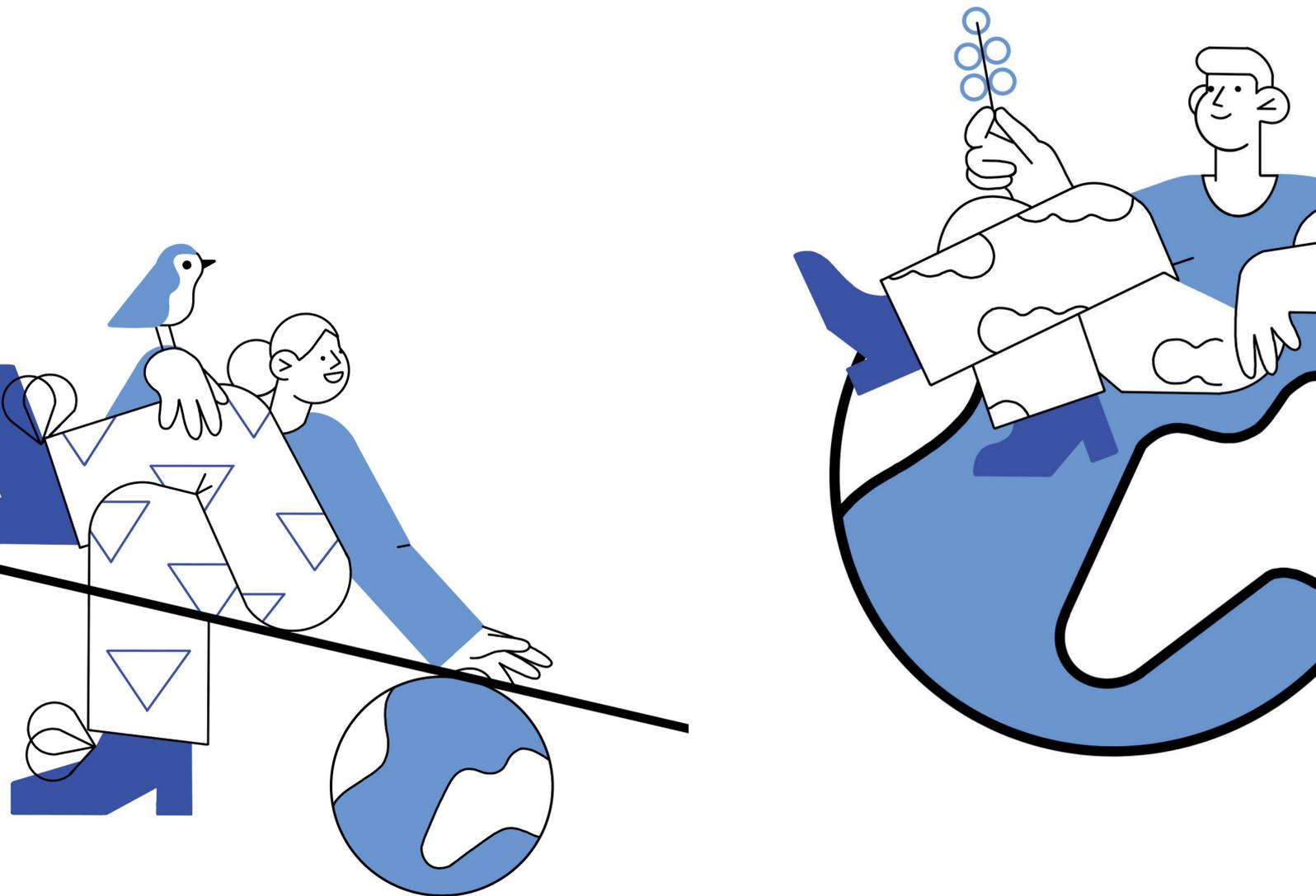


Directrices para la replicación y explotación de la Web-App DIVETOUR

Proyecto [DIVETOUR](#)



Índice

- [Introducción](#)
- [Visión general](#) de la aplicación web DIVETOURL
- [Ventajas](#) para futuros usuarios y para otras partes interesadas
- [¿Quién podría hacer un mayor uso de la Web-App?](#)
- [¿Cómo](#) se pueden aprovechar [mejor](#) las herramientas de formación de la aplicación web?
- [Condiciones de reproducción](#) y uso de la Web-App
- [Oportunidades de negocio](#)



01

Introducción

Uno de los principales resultados del proyecto DIVETOUR ha sido la aplicación web basada en juegos sobre turismo accesible, alojada en la plataforma en línea del proyecto "Open Learning Community" (OLC) junto con los otros dos resultados del proyecto - MOOC conectivista (cMOOC) y Chatbot de turismo accesible - y dirigido a los beneficiarios de la EFP de turismo, tanto estudiantes como operadores del sector turístico.

La aplicación web basada en juegos cumple una doble función y se centra en dos grupos de usuarios distintos:

- 1. Objetivo 1 - Estudiantes de FP de Turismo:** Mejorar la experiencia formativa sobre Turismo Accesible tanto para estudiantes noveles como avanzados matriculados en programas de FP de Turismo. Esto se logra a través de un enfoque interactivo y agradable que fomenta la participación activa y amplifica la eficacia general del proceso de formación.
- 2. Objetivo 2 - Instructores de EFP en turismo:** Capacitar a los instructores de FP de turismo para que utilicen de forma competente herramientas digitales de vanguardia y alta calidad, fomentando al mismo tiempo la comprensión de los beneficios asociados a su integración.

Estas directrices describen cómo puede reproducirse la aplicación web basada en juegos, la disciplina a la que deben remitirse las partes interesadas, las condiciones establecidas por la asociación para proteger los derechos de propiedad intelectual y la visibilidad de la financiación de la Comisión Europea.

Las secciones de las Directrices harán referencia a la posibilidad de:

- adaptaciones a la situación nacional local y/o a usuarios finales específicos;
- traducciones del material de formación de la Web-App e inclusión de documentación nacional.

Estas directrices también proporcionarán sugerencias y condiciones para una posible aplicación técnica en el proceso de reproducción. Por último, se considera la evaluación de los costes implicados en cualquier posible actividad de reutilización de la Web-App, ya sea con el apoyo de la propia asociación o de forma autónoma, bajo licencias específicas.

El equipo del proyecto DIVETOUR da mucha importancia a la posibilidad de transferibilidad de sus productos de formación, ya que esto hará que la solución esté disponible para muchos actores, con una amplia variedad de productos turísticos, por lo tanto

más inclusiva.
Ello supondría
una valiosa
contribución al
objetivo
estratégico de
hacer Europa
Accesible para
Todos.

02 Visión general

Visión general de la aplicación web DIVETOUR

La aplicación web basada en juegos representa una herramienta digital innovadora y atractiva diseñada para hacer la educación más emocionante y eficaz. Su objetivo principal es ayudar en la formación tanto de los recién llegados como de los profesionales experimentados en el campo del Turismo Accesible. Esta herramienta aborda la creciente demanda de modernización y digitalización de los sistemas educativos provocada por la crisis COVID-19. Ofrece contenidos formativos específicamente adaptados para minimizar el impacto de la crisis en la industria turística, al tiempo que ayuda a los profesionales a sortear los retos y aprovechar las oportunidades que presenta el turismo accesible.

La Web-App DIVETOUR es una Web-App Progresiva, lo que significa que se puede acceder a ella a través de varias plataformas y se asemeja a una aplicación nativa. Está disponible tanto en PC como en dispositivos móviles, respondiendo a las necesidades de los alumnos que prefieren estudiar en intervalos cortos, en cualquier lugar.

La aplicación está integrada con un sistema de gestión del aprendizaje, que permite gestionar los materiales de formación, las evaluaciones prácticas y el seguimiento de los progresos.

Diseñado como un juego interactivo basado en una historia, guiará a los usuarios a través de retos destinados a mejorar sus conocimientos y habilidades. Para progresar, los usuarios deben completar cuatro misiones, que corresponden a diferentes módulos de aprendizaje y se dividen a su vez en múltiples pruebas, historias y escenarios para obtener logros incrementales. Lo que distingue a nuestra solución es su formato de e-learning interactivo, que incorpora medios de comunicación familiares, tecnología y elementos de juego, diferenciándose así de los métodos tradicionales, que pueden resultar pasivos y poco atractivos para nuestro público objetivo.

El idioma original de la Web-App es el inglés, pero también se ha traducido a las lenguas de los socios: italiano, lituano, esloveno y español.

03 Beneficios

Ventajas para futuros usuarios y para otras partes interesadas

Ventajas para los futuros usuarios

La Web-App ofrece numerosas ventajas a los usuarios. Proporciona flexibilidad, ya que el principal requisito para participar es tener acceso a Internet. Los usuarios pueden progresar en el autoaprendizaje cuando más les convenga, lo que en última instancia ahorra tiempo y reduce los gastos asociados a los desplazamientos a los centros de formación. Además, permite a los alumnos permanecer en la comodidad de sus hogares o empresas cuando sea necesario.

La referencia y el uso de situaciones realistas en ejercicios denominados "Historias" y "Escenarios" permite a los usuarios ponerse en la piel de distintos actores (operadores turísticos y personas con discapacidad) y comprender cuáles son las formas correctas de atender a los clientes con requisitos de acceso específicos.

El hecho de que la Web App esté traducida a varios idiomas la convierte en una herramienta eficaz en itinerarios educativos que incluyan la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras).

Conclusiones para otras partes interesadas

Comprender los atributos de accesibilidad de los espacios públicos tiene una importancia que va más allá del sector turístico y se extiende a diversos aspectos de la vida cotidiana. Por consiguiente, los principios fundamentales que se enseñan en la formación pueden aplicarse más ampliamente en toda la sociedad, sin limitarse únicamente al ámbito del turismo.

Además, los conceptos de gamificación y storytelling utilizados en la Web-App podrían aportar ideas e incentivos para que otras entidades dentro y fuera de las actividades relacionadas con el turismo desarrollen herramientas formativas similares para que sus profesionales aumenten sus conocimientos requiriendo pocos recursos.

04 Uso posterior

¿Quién podría hacer un mayor uso de la Web-App?

La Web-App creada gracias a la colaboración de la asociación DIVETOUR pretende servir a un grupo diverso de proveedores de EFP y expertos en turismo, tanto durante el proyecto como después de su conclusión.

La asociación reconoce el valor potencial de la herramienta de autoaprendizaje para diversas entidades que trabajan con profesionales del turismo, como:

- Asociaciones profesionales nacionales/locales relacionadas con el turismo en cualquier ámbito de la actividad turística.
- Centros educativos o instituciones que ofrezcan formación relacionada con el turismo y la hostelería.
- Redes europeas en contacto con profesionales del turismo.



05 Formas de aprovec har más

¿Cómo se pueden aprovechar mejor las herramientas de formación de la aplicación web?

Panorama general

La Web-App puede seguir utilizándose y desarrollándose de varias formas (véanse también las condiciones relacionadas que se describen más adelante):

- La aplicación web sigue estando disponible en la sección de la OLC <https://divetour.eu/game-based-app/> mucho después del fin oficial del proyecto, por lo que puede seguir consultándose.
- Todos los ejercicios de la Web-App -cuestionarios, historias, escenarios, tareas de realidad- pueden traducirse/reproducirse tal cual e integrarse en diversos programas de formación a escala nacional/local.
- El ejercicio de la Web-App puede traducirse/reproducirse y enriquecerse aún más con referencias a requisitos nacionales/locales y/o ejemplos de buenas prácticas de establecimientos turísticos.
- Las referencias a los añadidos se harán indicando claramente las fuentes que difieren del contenido propio y original de DIVETOURL.
- Los ejercicios de escenarios se crean con Genially (<https://genial.ly>), y pueden volver a compartirse utilizando los enlaces que se encuentran en la parte inferior derecha de cada diseño de ejercicio.
- También es posible un conjunto abreviado de información (citando partes de los contenidos), para integrar partes en otros programas de formación existentes.
- Benefíciase de la plataforma DIVETOURL Web-App.

A continuación (en el punto b) y en el capítulo 7) se describen detalladamente los distintos materiales de formación elaborados y las condiciones que se aplican a su posterior utilización.

Descripción detallada

El material de formación desarrollado para la Web-App

Desde el punto de vista técnico, la asociación DIVETOURL utilizó LearnDash (<https://www.learndash.com/>), y el equipo informático del proyecto cargó la plataforma en <https://app.divetour.eu/>. La plataforma puede utilizarse en su posición actual con el consentimiento de la asociación.

La plataforma Web-App incluye varias secciones y herramientas para la formación:

- Misiones

[Volver al índice](#)

- Lecciones
- Ejercicios (cuestionarios, historias, escenarios, tareas reales)
- Gamificación (puntos y tablas de clasificación)
- Tutorial

asociación o recopilado para los usuarios.

La plataforma web que contiene la Web-App es abierta y gratuita a todos los usuarios pueden registrarse y navegar por todo el material producido por la

06 Replicación

Condiciones de reproducción y uso de la Web-App

En las siguientes tablas recopilamos, en función de las posibles réplicas de la Web-App, si podrían llevarse a cabo desde un punto de vista legal, su oportunidad de desarrollo, cómo proceder para las réplicas y con quién se debería contactar para ello.

Como se ha presentado en los párrafos anteriores, las principales posibilidades para replicar la Web-App DIVETOURL se han identificado como:

- Utilización de los ejercicios de formación desarrollados para la Web-App
- Uso de la plataforma Web-App y sus contenidos.

Se han previsto diferentes acciones posibles para preparar a los posibles interesados que deseen utilizar, modificar o explotar de otro modo las herramientas de formación desarrolladas por el proyecto. En las tablas siguientes se ofrece una descripción general de estas posibles acciones. Además, el partenariado pone a disposición los contenidos de formación desarrollados en el marco del proyecto en las condiciones generales descritas en los cuadros siguientes.



Acción	Posible SÍ/NO	¿Cómo debo proceder?	¿A quién debo dirigirme?
Utilizar y/o traducir los ejercicios tal cual	Sí	Como los ejercicios se han realizado dentro del proyecto europeo y ya están disponibles a través de la Web-App del proyecto, es posible utilizarlos sin modificarlos para otros fines citando a los propietarios (la Comisión Europea y la asociación de DIVETOURL). En caso de traducción, mencione "traducido del original inglés".	No es necesario ponerse en contacto con la asociación. La asociación estará encantada de ser informada de cualquier uso que se haga del material producido. Póngase en contacto con la asociación DIVETOURL a través de https://divetour.eu/contacts/
Posibles incorporaciones	Sí	Utilizando los ejercicios tal cual, es posible realizar algunos añadidos (por ejemplo, referencias a normativas nacionales, ejemplos de buenas prácticas) al contenido, sin modificar el contenido original. Debe indicarse claramente cuáles son los añadidos.	No es necesario ponerse en contacto con la asociación. La asociación estará encantada de ser informada de cualquier uso que se haga del material producido. Póngase en contacto con la asociación DIVETOURL a través de https://divetour.eu/contacts/
Modificar los ejercicios	No	No es posible modificar o editar los ejercicios, a menos que se utilice parte del texto citando la fuente y los autores.	-
Citar y/o traducir partes del contenido.	Sí	Los contenidos pueden citarse si se informa de la fuente y los autores. En caso de traducción, mencione "traducido del original inglés".	No hay necesidad legal de ponerse en contacto con los autores, pero la asociación DIVETOURL estará encantada de hacer un seguimiento de cualquier uso de su material. Póngase en contacto con la asociación DIVETOURL a través de https://divetour.eu/contacts/
Ejercicios de puesta en común de escenarios.	Sí	Los ejercicios de escenarios pueden compartirse en páginas web sin modificarlos.	No hay necesidad legal de ponerse en contacto con los autores, pero la asociación DIVETOURL estará encantada de hacer un seguimiento de cualquier uso de su material. Póngase en contacto con la asociación DIVETOURL a través de https://divetour.eu/contacts/

			divetour.eu/contacts/
--	--	--	--

07 Oportunidad es de negocio

Como ya se ha mencionado, todos los productos y servicios desarrollados en el marco del proyecto DIVETOURL tienen que ser abiertos y estar disponibles para los usuarios sin ningún coste. Es una consecuencia del hecho de que DIVETOURL es un proyecto europeo financiado por el programa Erasmus plus. Por lo tanto, todas las personas interesadas en adquirir conocimientos y mejorar sus habilidades en el ámbito de la educación accesible pueden participar en el proyecto DIVETOURL.

turismo, y preparar una oferta turística adecuada, tiene libertad para utilizar la Web-App, siempre que cumpla algunos requisitos básicos especificados en las partes anteriores del documento (por ejemplo, registrarse, respetar los Derechos de Propiedad Intelectual, etc.). Cabe destacar que la asociación del proyecto está obligada a garantizar el acceso abierto a los resultados del proyecto, es decir, a los materiales educativos. Sin embargo, no incluye la Web-App, que no es un resultado.

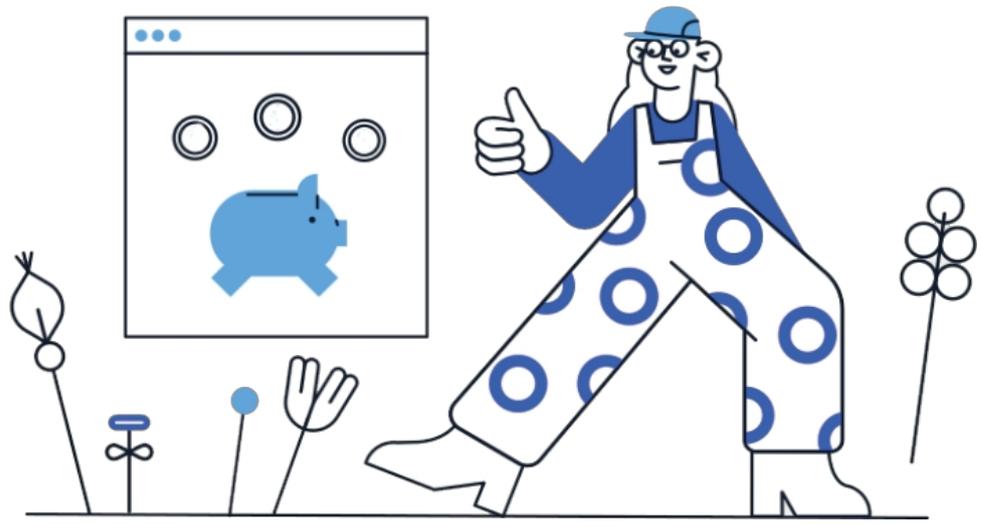
Una Web-App es sólo una forma y no un contenido. Por lo tanto, no debería haber barreras de procedimiento para que la asociación obtenga beneficios mediante la ejecución de otras Web-Apps utilizando materiales de DIVETOURL. Y lo que es más importante, el contenido de la Web-App seguiría estando disponible de forma gratuita.

El uso de una Web-App enriquece notablemente la propuesta de valor de una formación. Las ventajas para los clientes potenciales que deseen crear una Web-App basada en juegos son:

- Proporcionar una experiencia atractiva y moderna a los usuarios.
- Permita una formación rápida y accesible en cualquier lugar.
- Fomentar una competencia sana.
- Supervise la participación y el progreso de los usuarios.

Actualmente, es posible esbozar los costes personales y no personales básicos relacionados con servicios concretos que podrían ofrecerse dentro de la Aplicación Web basada en juegos.

En el cuadro siguiente se presentan algunos ejemplos.



Servicio	Coste
Tutoría	Tutoría, materiales e información actualizados, autopreparación, adquisición de experiencia sobre el terreno.
Servicio de ayuda de administradores y expertos en aplicaciones web	Seguimiento y prestación de ayuda e información
Seminario web de lanzamiento	Varía en función de la duración del seminario, pero suele ser muy baja.
Pruebas	Actualización de conocimientos, desarrollo de capacidades de evaluación, preparación de pruebas, distribución de pruebas, gestión de un proceso, desarrollo de capacidades informáticas, comprobación de pruebas.
Certificación	Preparación y distribución de certificados por expertos y administradores
<p>Si desea una oferta personalizada para la organización de una nueva Web-App basada en juegos, póngase en contacto con la asociación DIVETOURL a través de https:// divetour.eu/contacts/.</p>	



**Funded by
the European Union**

Financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea
G.A. n. 2021-1-LT01-KA220-VET-000032925

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son responsabilidad exclusiva del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

El documento se crea para ser utilizado digitalmente.
Le recomendamos que evite imprimir a menos que lo considere absolutamente necesario.